Soleil

El diario de un guerrero

¿Que quieres convertirte en héroe? Cuando yo era joven tenía esa misma aspiración. Sólo pensaba en el día en que recibiría la espada de mi padre y saldría por todo el reino a matar monstruos. De hecho me convertí en un gran héroe, aunque ahora no lo sabe nadie. ¿Que ya no hay monstruos? Eso ya lo sé, yo fui quien los sacó de este mundo. ¿Quieres que te cuente mi historia? Todavía recuerdo el día de mi 14 cumpleaños...

Por Sonia Herranz



Día 1

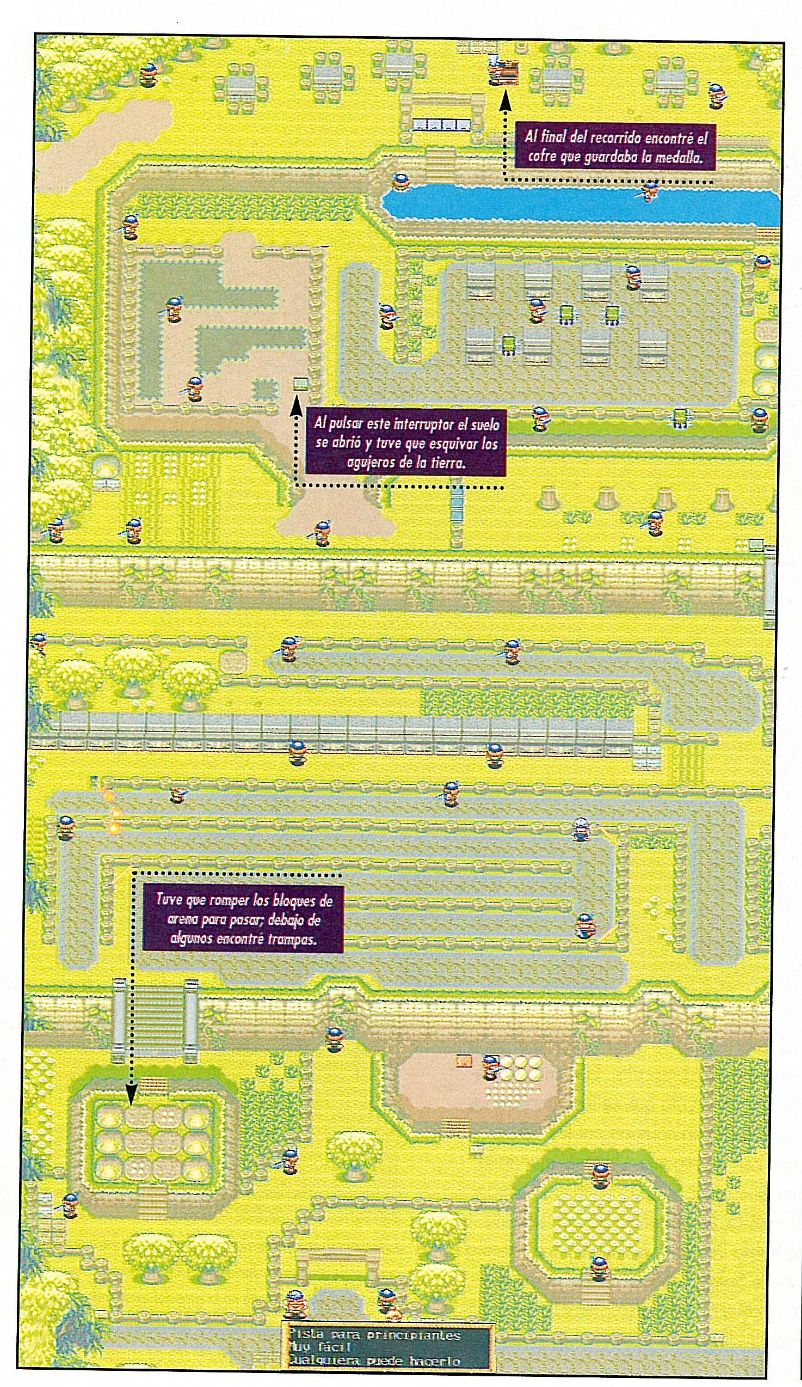
El mejor regalo para un héroe

Fue una preciosa fiesta de cumpleaños en la que mi madre me hizo entrega de la espada y el escudo de mi padre. Según la tradición, cuando un niño cumplía 14 años debía recibir una espada. Estaba tan contento que no podía esperar para salir y enseñarsela a todo el mundo. Pero por desgracia, yo no era el protagonista. En ese mismo momento el rey despedía a Luis que ya había conseguido las medallas del campo de entrenamiento de Rafresa y se había convertido en un héroe. Paco me recomendó presentarme ante el rey para informarle de mi mayoría de edad. Y así lo hice. Fui testigo de como el rey felicitaba a Luis y le entregaba la Espada Sacra, símbolo de los héroes. Cuando Luis salió yo me arrodillé ante mi rey, que me concedió acceso al campo de entrenamiento de Rafresa.

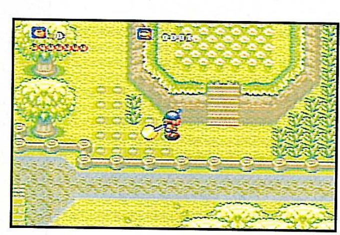
En el comedor del castillo un soldado me contó que en el valle de las Dalias había muchos monstruos con los que yo podría guerrear, pero me recomendó aprender primero a lanzar mi espada en Rafresa. Estaba decidido, iría a Rafresa cuanto antes. Con esta idea me encaminé al sur de la ciudad.

Día 2

El campo de Rafresa: Medalla de bronce y el dominio de la espada



No tuve ningún problema para entrar en Rafresa gracias a que el rey ya había mandado mensaje de mi llegada al guardián. Lo primero que hice fue ir a la casa del maestro para que me ensañara a lanzar la espada. Por desgracia me pedía 20 malines y no tenía ni una moneda en mi bolsa. "Bien, me dije, sé que hay dinero bajo la hierba, lo buscaré". Me dirijí a la pista de principiantes y en poco tiempo encontré los valiosos 20 malines. Con ellos en la bolsa volví a visitar al maestro que está vez sí me enseñó a lanzar la espada. Con un arma así, podría vencer a cualquiera. Sin pensármelo dos veces entré en el circuito de principiantes.



Mes a mes, estas páginas os mostrarán cómo llegar al final del mejor juego de rol en castellano: «Soleil».

Seguí las instrucciones de algunos carteles y pasé de largo una zona llena de monstruos donde lo único que podía ganar era un disgusto. No me resultó demasiado complicado concluirlo y, además, conservo un mapa en el que puedes ver todas las trampas. Nada más coger la Medalla de Bronce salí a los caminos del reino con la intención de probar la nueva habilidad de mi espada en los monstruos del Valle de las Dalias.



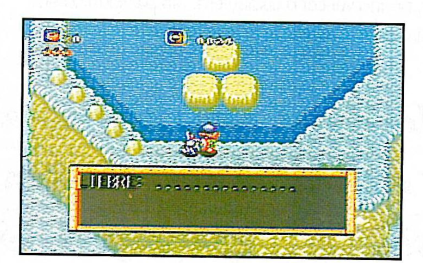
Día 3

En el valle de las Dalias

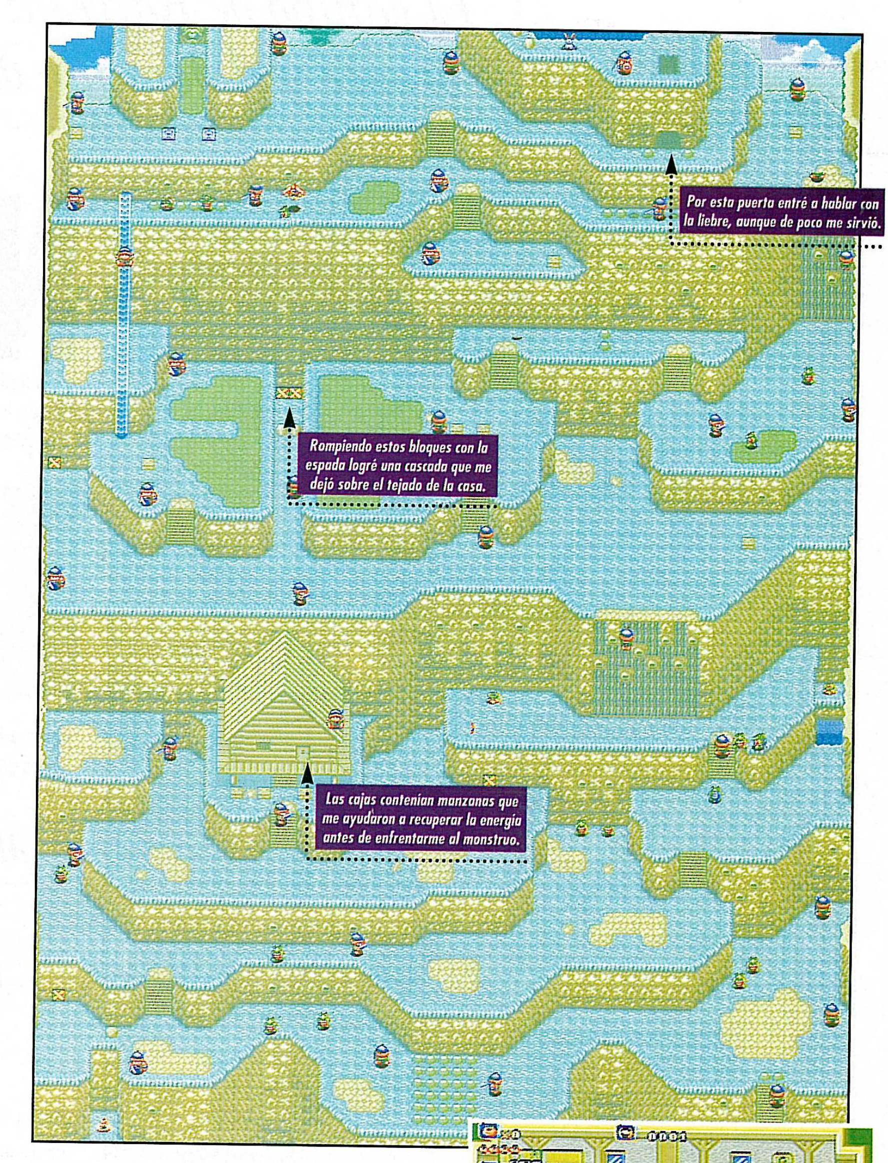
Sin saber saltar no podía completar los otros circuitos de entrenaminento. Sin embargo podía practicar mi nuevo arte de lanzar la espada en este valle donde, según me habían dicho, abundaban los monstruos. El lugar era de lo más pintoresco. Se componía de paredes de piedra por las que tenía que trepar y riachuelos taponados por rocas marcadas con cruces. Había monstruos, sí, pero pequeños y poco peligrosos. Al menos al principio.

Logré llegar a la cima, y encontré el conejo (en realidad una liebre) del que me había hablado el soldado. Ciertamente, me fue imposible charlar con él. Cuando ya no sabía qué hacer me fije en una zona (hacia la mitad del risco) desde la que llegaba a ver el techo de lo que parecía una casa. Sin embargo no había camino por el cual llegar. Un rápido estudio de la situación me permitió observar que uno de esos ríos ocultos iba a dar junto al extraño tejado. ¿Y si lo rompía y me dejaba resbalar por la corriente de agua?

Esta guía cuenta con un ayudante muy especial, el mismísimo protagonista de Soleil.



Así lo hice, cayendo de bruces sobre la casa. A la puerta había cuatro cajas y al romperlas descubrí que contenían manzanas, lo que me vino muy bien para recuperar parte de mi energía, anteriormente perdida. Ya recuperado entré en la casa y no puedes imaginar mi sorpresa cuando un Hombre-Lobo me salió al paso. Fue entonces cuando aprecié de verdad la habilidad que me había enseñado el maestro de la espada. El monstruo lanzó sobre mi un circulo que se iba ampliando, el truco consistió en colarme por los huecos y sacudirle con mi espada. Una vez muerta la criatura, una anciana salió de la chimenea y me informó de la existencia de una adivina que se había instalado en el paque de recreo al oeste de Soleil. No tenía nada mejor que hacer, así que armado de valor y lleno de coraje, decidi dirigir mis pasos hacia el susodicho parque.



Aunque la liebre no quería hablarme, pronto encontré la manera de probar mis facultades como guerrero: me enfrenté al Hombre-Lobo en la casa del acantilado. Para derrotarle sólo tuve que esquivar sus ataques circulares y, metiéndome en medio, golpearle con mi espada.

Día 4

El Parque de Recreo

No es que me pareciera muy digno de un futuro héroe visitar el parque de recreo de los pequeños, pero la anciana había picado mi curiosidad con lo de la adivina. Entré al parque por el camino al oeste de la iglesia. Dos niños que jugaban me vovieron a hablar de la adivina y, la verdad, no me fue muy difícil encontrarla, bastó con caminar hacia el sur hasta encontrar las tiendas de la feria. Por cierto, en una de las barracas





una sirena me ofreció la posibilidad de aumentar mis puntos de salud, pero no tenía el dinero suficiente para pagarla. Eso sí, cuando lo tuviera no dudaría en volver.

Voviendo al tema principal, visité a la adivina que me dijo cosas muy extrañas sobre mi futuro y cambiar el mundo. Hasta tiempo después no descubrí cuanta razón tenía.

Me vaticinó un cambio y después desapareció. Al salir de la tienda pude hablar con la flor de la puerta. Mi asombro aumentó cuando me dijo que podría hablar con todos los





animales. Terminó su plática avisándome de que la hechicera había vuelto a Iris. ¿Qué podía hacer ahora?



Dos nuevas y maravillosas habilidades

Después de semejante revelación me sentí fatal por lo que opté por volver a casa. Por el camino algunas ideas fueron tomando forma en mi cabeza. Por ejemplo, entender a los animales me podía permitir hablar con la liebre de las Dalias. Imaginaos mi desesperación cuando descubrí que mi nueva habilidad también me había impuesto una limitación: no podía hablar con las personas.

Decidí no pensar más y hablar con cualquiera que me quisiera entender, como las gallinas. Una de ellas me comentó lo desconfiadas que eran las liebres y me recomendó llevarme algún animal conmigo que pudiera apoyarme. ¿Qué mejor compañía que mi perro Tintín? No necesité mucho para convencerle, al fin y al cabo eramos amigos desde hace mucho tiempo. Juntos nos dirigimos al Valle de las Dalias.

La aventura avanza, y los desafíos cada vez son mayores.

Con Tintín, ascendí todo el risco para hablar con la liebre. Al principio no estaba muy dispuesta a ayudarme, mas mi querido Tintín la convenció de que yo podía ser un buen amigo. La liebre dudó unos instantes para luego enseñarme una habilidad que jamas había soñado poseer y que me sería muy útil: el salto. Así, podría volver a Rafresa y completar el segundo circuito de entrenamiento o investigar Playa amapola y Margarita.









Continuará...



El diario de un guerrero (2)

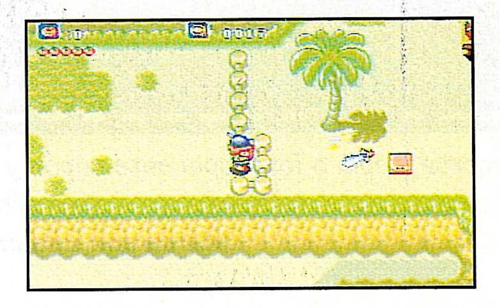
Si no recuerdo mal, el mes pasado te conté lo de mi charla con la liebre y la adquisición de la fantástica facultad de saltar. Gracias al salto conseguí viajar hasta la Playa de Anémona, ganarme la amistad de un curioso pueblo de animales y contar con la fidelidad incondicional de un pingüino...

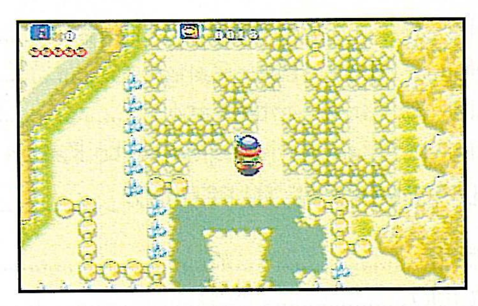
Por Sonia Herranz

Día 6

Playa Anémona: El pueblo de animales

Como no estaba preparado para entrar en Margarita, decidí investigar Playa Anémona. A primera vista no había nada más que arena, cangrejos ermitaños y estrellas de mar malhumaradas. Me di cuenta de que bajo la arena podían esconderse monedas y manzanas y que eliminar a los enemigos no era muy difícil, bastaba con lanzar la espada.
Pronto quedó claro que avanzar por la playa no me llevaría a ningun sitio, así que ascendí a la zona pedregosa de la derecha donde, con la espada y saltando, activé una serie de interruptores que me iban abriendo camino. Así llegué hasta una aldea habitada por animales.
Visité la primera casa de la derecha y allí Tomás se ofreció para alquilarme un gato que me salvaría la vida una vez, y luego volvería con su amo. No me pareció mal negocio, así que le paqué los 50 malines que pedía e investigué el resto del pueblo. Hablando con los habitantes descubrí que había un monstruo al norte de la aldea que tenía preso a algún animal. Cuando intenté salir, una enorme roca me cortaba el paso y era imposible de atravesar. ¿me podría ayudar el papá de los elefantes? Lo malo era entrar en la casa de este enorme animal. La puerta era automática, pero yo no pesaba lo suficinte como para activarla. La solución resultó ser tan sencilla como saltar sobre el felpudo. Gracias a la ayuda del elefante aprendí a levantar objetos y a lanzarlos lejos si así lo deseaba. Parecía que ya estaba en condiciones de iniciar el rescate y la caza del monstruo.











Día 7

Los acantilados de Anémona y un nuevo amigo

Después de hacer un peligroso viaje hasta aquí, descubrí que al pisar el interruptor se hundía la tierra

Saltando sobre la burbuja amarilla llegué a la entrada de la guarida del monstruo

Lanzando estas balsas sobre el agua y luego saltando sobre ellas pude sortear grandes distancias

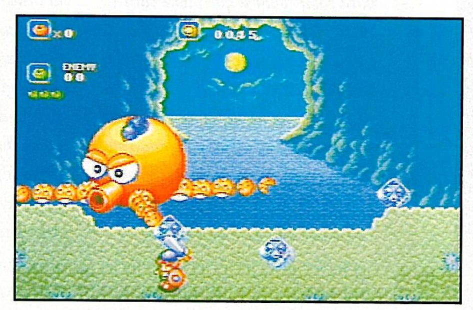
Para llegar hasta el oro, tuve que romper las montañitas con mi espada y luego avanzar saltando

Una vez activados los interruptores anteriores, salté desde este desnivel aprovechando la fuerza del viento.

Con el truco que me enseñó el elefante me abrí camino hasta el interior de los acantilados de Anémona. Mi intención era enfrentarme al monstruo que aterrorizaba a los habitantes de la aldea; pero primero había que encontrarlo. Hice un mapa de la zona, sin embargo, lo más importante para llegar al final era aprender a aprovechar y evitar las ráfagas de viento que podían arrojarme al océano. Cuando llegué al monstruo descubrí que era un enorme pulpo

Nuestro Arca de Noé particular sigue aumentando con nuevas adquisiciones

que se aprovechaba de un pobre pingüino para congelar a sus enemigos. No fue difícil eliminarle, bastó con golpearle con la espada y mantenerme lejos de sus proyectiles y sus brazos. Con el pulpo fuera de juego, el pingüino se unió a mi creciente grupo e iniciamos el camino hacia Margarita.



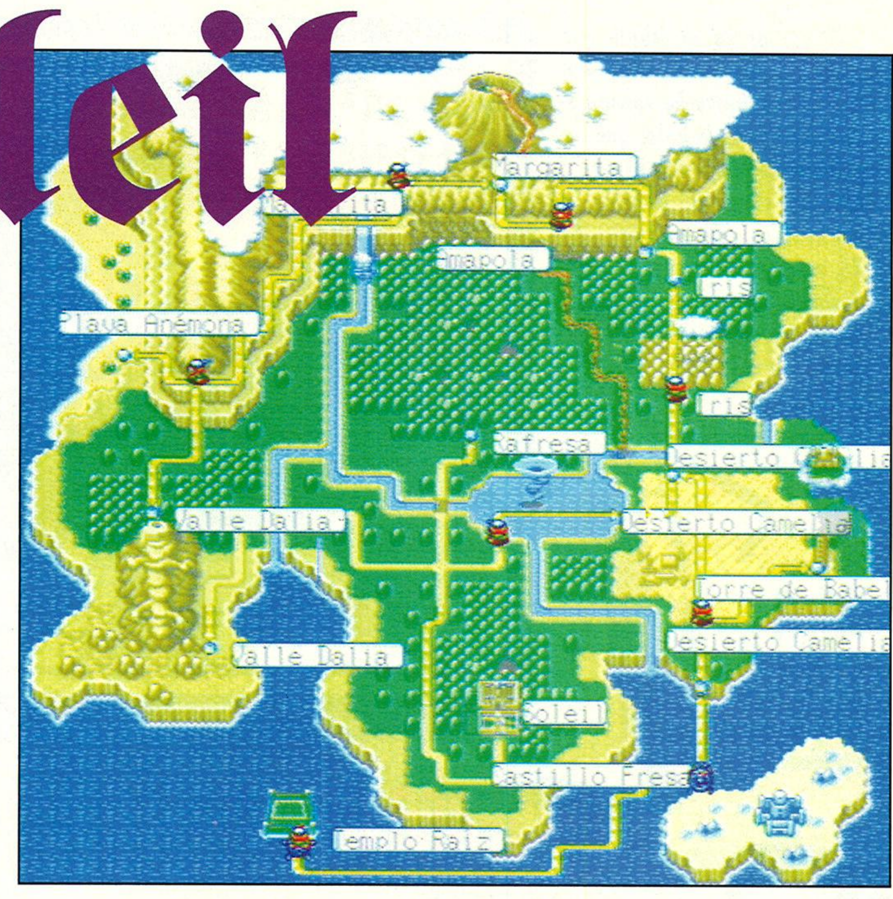
No me fue difícil deshacerme del pulpo. No necesité muchos espadazos para que desistiera, pero cuando estaba casi muerto inició un feroz contrataque. Fundamentalmente me dediqué a esquivar las bolas de hielo de Pingüi y los brazos del monstruo.

Soleil

El diario de un guerrero (3)

Este mes nos hemos decidido a ampliar el número de páginas de esta guía de juego. La verdad es que las necesitaba. Nuestro héroe se está esforzando mucho por llevar la aventura a buen puerto. Todo sea por el bien de los lectores de TodoSega.

Por Sonia Herranz



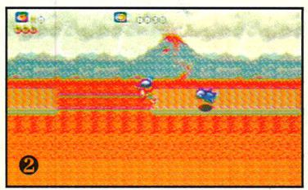
En este mapa podéis apreciar al completo todas las localizaciones y parajes del mundo de «Soleil». Me puse a reconstruirlo cuando empecé a contaros mi historia y creo que este un buen momento para mostrarlo. Así sabréis siempre de qué lugar os hablo y dónde os llevarán mis historias.

Día 8

Margarita: Las laderas del volcán

Mi nuevo compañero el pingüino hacía que mi espada tuviera los efectos de un aliento helado. Con él podía intentar **atravesar las laderas del volcán Margarita** y enfrentarme a sus huestes de monstruos de lava. Ni corto ni perezoso **entré en el cañón**, evitando los desprendimientos de rocas y avanzando siempre hacia la derecha. Los dragones de fuego me salían al paso por parejas y la única manera de destruirlos era lanzando la espada con la ayuda de Pingüi (1). Bajando por una cuerda intenté atravesar un puente que se conviertió en una pista deslizante en cuanto lo toqué. Aprovechando el deslizamiento llegué hasta una plataforma más alejada (2) donde **encontré una bolsa de dinero** esperándome. Volví sobre mis pasos hasta encontrar un lago de lava que congelé con el hielo de mi amigo (3). Después aproveche unos interruptores para parar unos ríos de fuego que me bloqueaban el camino (4). Unos cuantos dragones más y llegué al final del cañón. Había una gruta por la que no se llegaba a ningún sitio. Además, mi prioridad era encontrar a la adivina sin pérdida de tiempo. ¿Podría estar en Amapola?


1

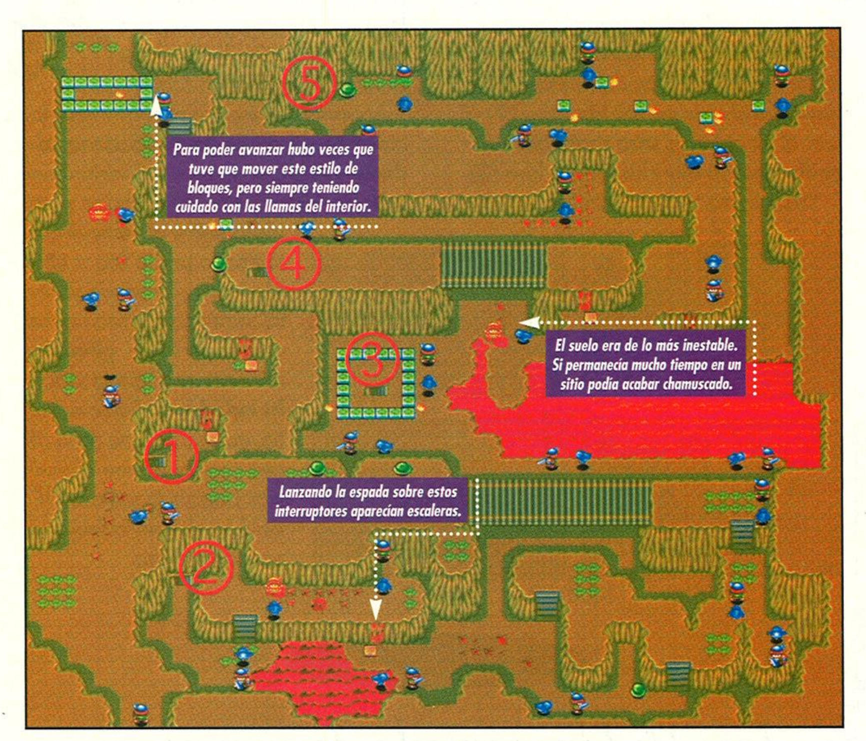

2

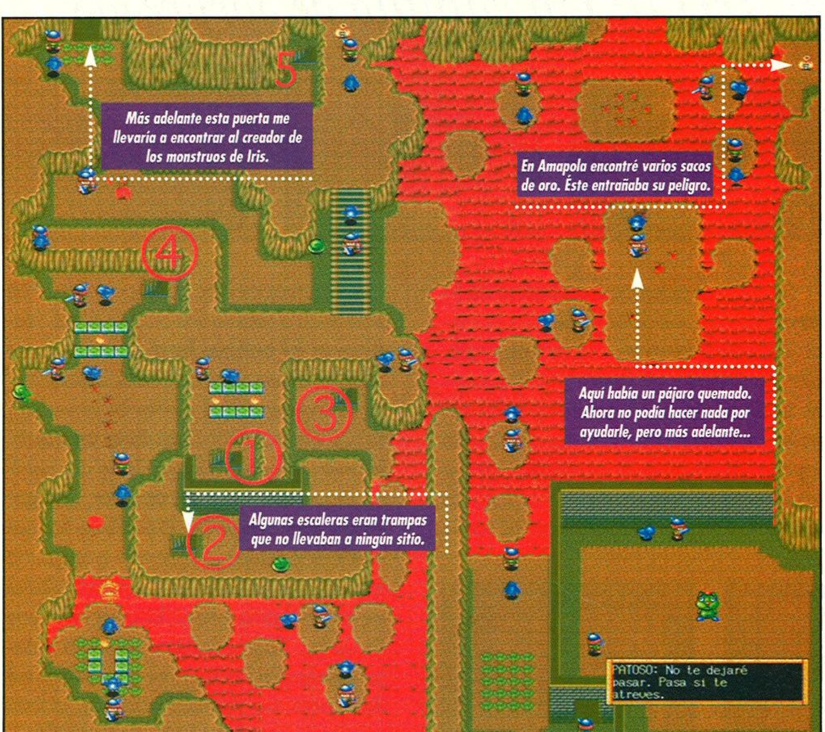

3


4

Día 9

Amapola: El laberinto de fuego





Lo primero que aprendí al entrar en Amapola fue a valorar la **importancia de la buena orientación**. Este laberinto de fuego y lava puso a prueba mis nervios más de una vez y es que, además de tener cuidado con los enemigos, tuve que preocuparme de no estar quieto durante demasiado tiempo; el suelo se podía abrir a mis pies tirándome a la lava. Me alegré enormemente de contar con la ayuda de Pingüi, porque sin su poder de hielo hubiera sido muy difícil deshacerme de los muchos enemigos el volcán.

El suelo se podía abrir a mis pies tirándome a la lava.

Amapola estaba compuesta por **dos zonas comunicadas mediante cinco escaleras** más o menos escondidas. Para no perderme hice este mapa en el que señalé mediante números iguales los puntos por los que se comunicaban las dos zonas. Después de deshacerme del monstruo que me cerraba la salida pude **encaminarme a Iris**, donde se suponía que me esperaba la adivina.



Para eliminar este enemigo tuve que hacer ejercicio de memoria. Veréis, el mosntruo se deshizo en ocho partes, y una parpadeó durante un momento. Mi objetivo era golpear esa porción sin equivocarme con las otras, todas iguales. Si fallaba un golpe el que perdía energía era yo.

Día 10

Iris: En busca de la Adivina

El verdor y la calma de Iris estaban enturbiados por la presencia de unos extraños monstruos que asemejaban orugas gigantes y tocones de viejos árboles. Para destruir semejantes criaturas nada mejor que la ayuda helada de Pingüi.

Decidí **seguir el sendero que se dibujaba entre los árboles**, pero sin dejar de investigar y así encontré **una bolsa de oro**. Su localización: subiendo por la cuerda que colgaba de la pared. **(1)**

Mi primer obstáculo fue un estrecho pasaje en el que flotaban dos bloques erizados de púas. Para sortearlo bastó con meterme en los agujeros del suelo y saltar cuando el bloque me sobrepasaba **(2)**. Y justo al sur conseguí **una manzana dorada** saltando sobre las islas de lava **(3)**.

Después me encontré con un bosquecillo que me impedía seguir avanzando. Recordé a Feli y su poder de mantener flotando mi espada. No podía perder nada, así que la lancé hacia el norte y **logré activar unos interruptores**. El efecto: un río de lava **(4)** que pude saltar fácilmente se encargó de arrasar los árboles.

Lanzando mi espada contra larvas y tocones llegué a una **pequeñísima aldea** en la que encontré a Luis fanfarroneando, personas que no me entendían **y un viejo cofre abierto** al que tampoco podía llegar **(5)**. Me estaba cansando ya de mi incapacidad para hablar con las personas. **¿Podría encontrar alguna vez a la adivina?.** Parecía que no, ya que al norte de la aldea una flor **(6)** me informó (tras pagarle la suma de 10 malines) de que la bruja ya no estaba en Iris.











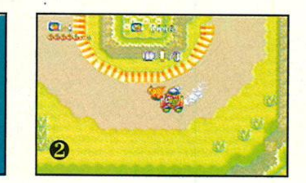


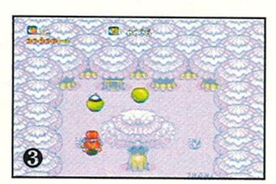


Día 11

Iris II: Un cúmulo de sorpresas

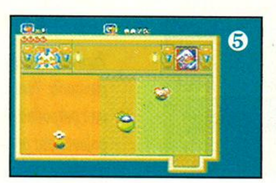
Desesperado, salí de la aldea tomando el camino de la derecha. Tuve que volver a **emplear a mi ardilla Feli para seguir avanzando** y aproveché para coger otra **bolsa de oro**. Frente a mí se abrian dos caminos. Me decidí por el del Norte donde hallé un pueblecito de animales y conseguí cosas importantes. Primero, se me informó de la existencia de la **Torre de Babel**. Después alquilé un nuevo amigo, un **Huevo-bomba** capaz de destruir a los enemigos cercanos (1) y, por último, conseguí una nueva manzana al arreglar los agujeros de la casa de las ardillas. Sin embargo, nada fue tan placentero como enfrentarme a Carlos el Guepardo en una carrera **(2)**. Para ganarle tuve que **ceñirme bien a las curvas** y atajar todo lo posible. Así, Carlos se unió a mi grupo añadiendo a mis habilidades la de correr y saltar más lejos.





Al salir de la aldea tomé el **camino de la derecha** encontrándome de lleno en un mundo violáceo. Salté un gran agujero con el **poder de Carlos** y, de repente, me vi convertido en un ser verde. Me arrastré por el lugar hasta que encontré otras criaturas de mi nueva especie **(3)**. Después de ser atacado por Luis acabé en la madriguera de los monstruos. La madre de Fangoso (propietario de mi nuevo cuerpo) pronto descubrió que yo no era su hijo y me envió a casa de una bruja local para **recuperar mi antigua forma**. Para encontrar a ésta tenía que saltar diez veces sobre el centro de una estrella **(4)** y evitar las embestidas de Luis. Ella me obligó a **resolver un acertijo** para recuperar mi forma. Tenía que trasladar de una alfombra a otra **una flor**, **una gallina** y **una oruga (5)**. El problema era que la gallina se comería a la oruga y la oruga a la flor en cuanto quedaran solas. Fue fácil, primero me llevé a la oruga, luego fui a por la flor con a la oruga. Cogí la gallina y por último la oruga. Recuperé mi forma y me gané la amistad de la oruga, que se unió al grupo **(6)**. Ya tenía vía libre para ir al **Desierto de Camelia**.

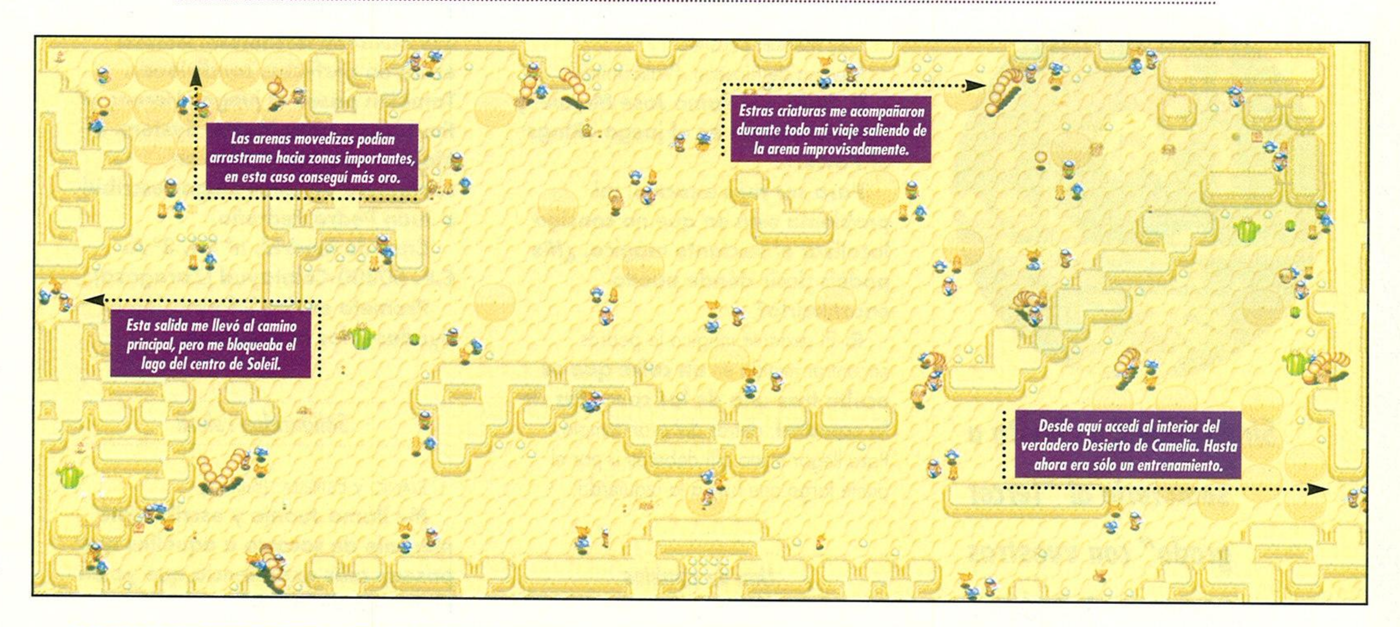


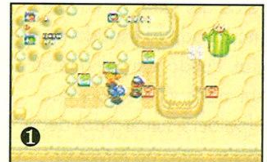




Día 12

El desierto de Camelia:
Muchas preguntas y algunas respuestas











Cuando superé la zona de Camelia, que os muestro en al mapa, se abrió ante mi lo más peligroso de este inhóspito país. Nada más salir me encontré con unos montículos que me bloqueaban el paso. Tuve que **mover unos bloques verdes** hasta que me despejaron el camino para situar el bloque rojo junto a los montículos **(1)**. Al golpear el bloque, el obstáculo desapareció. Seguí avanzando hasta tropezarme con remolinos de arenas movedizas sobre los que salté dejándome arrastrar hasta otro obstáculo con dos bloques rojos. Esta vez no tuve que mover nada, bastó con lanzar la espada **(2)**. Poco después, descubrí en el sur **una zona repleta de agudos pinchos** y algún agujero que otro. Sin pensarlo más me lancé saltando de agujero en agujero hasta encontrar a la izquierda **una bolsa de dinero** y a la derecha lo que parecía **una salida (3)**. Salida que en realidad me llevó a otra zona desertica cerrada por una buena colección de bloques verdes y rojos. Me conformé con apartar los bloques de la izquierda e investigar este **nuevo rincón (4)**. Pronto descubrí que no había camino posible a no ser que desplazara **un bloque rojo** durante un buen trecho hasta la pared de montículos **(5)**. Después de sortear más arenas movedizas y destruir bloques, incluso con la ayuda de Feli, llegué a lo que en otro tiempo debió ser una hermosa **ciudad amurallada**. Nada quedaba del esplendor de aquella ciudad. Estaba llena de enemigos y no podía entrar en ningún sitio **(6)**. Salí de allí rápidísimo pensando que nunca debería haber entrado. Al menos, no todavía. Ya fuera de la ciudad avancé hacia la derecha, siempre pegado al borde inferior, hasta que llegué a **un pueblecito de animales** donde un enorme dinosaurio permanecía tumbado en el agua. Dijo querer venir conmigo, pero tenía miedo **(7)**. En una casa del pueblo **alquilé un nuevo compañero: un murciélago** que me defendería de cualquier ataque **(8)**. A la salida del pueblo encontré también la **salida de Camelia** y, mucho más importante, el camino que se elevaba hasta la **Torre de Babel**.









Soleil

El diario de un guerrero (4)

Poco a poco, la aventura de nuestro héroe va llegando a su fin. Antes, sin embargo, tendrá que llegar a la Torre de Babel y descubrir el misterio de ella para poder hablar con todos los personajes que allí se encuentran.

Por Sonia Herranz

Día 13

Primer contacto con la Torre de Babel

Entrar en la Torre de Babel no supuso ningún problema. No podía entender a las personas que allí había, pero tampoco me hacía falta para **coger el ascensor y llegar hasta su cima**. Para mi sorpresa, una cuerda surgida de la misma azotea se elevaba hasta lo que parecía el cielo. Como era lógico, intenté trepar por ella. Sin embargo la cuerda era en realidad el cuerpo de monstruo. La criatura no se tomó muy bien mi intención de escalar por ella y me retó a un combate singular. Sus movimientos se basaban en lanzarme sus manos **(1)**, que yo destruía con la espada, y alargando sus brazos, me iba a una esquina. Cuando el monstruo gastaba su energía se desmadejaba en el suelo dejando **el corazón al descubierto**, momento que yo **aprovechaba para atacarla**. No tardé en destruirla, pero se vengó bien de mi: sin ella no podía llegar al Cielo. Pingüi me habló entonces de la existencia en su país, La Isla de Fresa, de una **semilla mágica** que hacía crecer una larguísima planta. Pero para llegar a la isla tenía que cruzar el mar **(3)**. ¿Cómo hacerlo? Recordé al **dinosaurio** y volví al pueblo de animales de Camelia. El enorme animal no quería venir conmigo, aunque Pingüi le recordó lo monótono de su vida. Y, cuando ya me había dado por vencido y me iba, el dinosaurio decidió seguirnos **(4)**. Al entrar en la isla vimos a un león de fuego atrapado en bloques de hielo. Deshice algunos con mi espada y la ardilla **(5)**. Al verse libre el león se unió al grupo y juntos iniciamos la exploración de la Isla de Fresa.



Henos aquí, a mi grupo y a mí, en la terraza de la Torre de Babel intentando abrirnos paso entre el gigante.





Para mi sorpresa, una cuerda surgida de la misma azotea se elevaba hasta el cielo.



Una vez más, mi amiga la ardilla solucionó el problema de activar interruptores cubiertos por obstáculos. Gracias a ella conseguí la colaboración del poderoso león de fuego.

Día 14

La Isla de la Fresa: un escurridizo mundo de hielo

En esta entrada encontré a la familia de Pingüi que me dió buenos consejos para continuar mi viaje.

Aprovechando la altura de la pasarela golpeé los interruptores de los bloques para despejar el camino cuando avanzara por el suelo.

Para eliminar a los monstruos de Fresa tuve que emplear el poder de fuego de mi nuevo amigo el león.

1 2 3 4 5 6 7 8

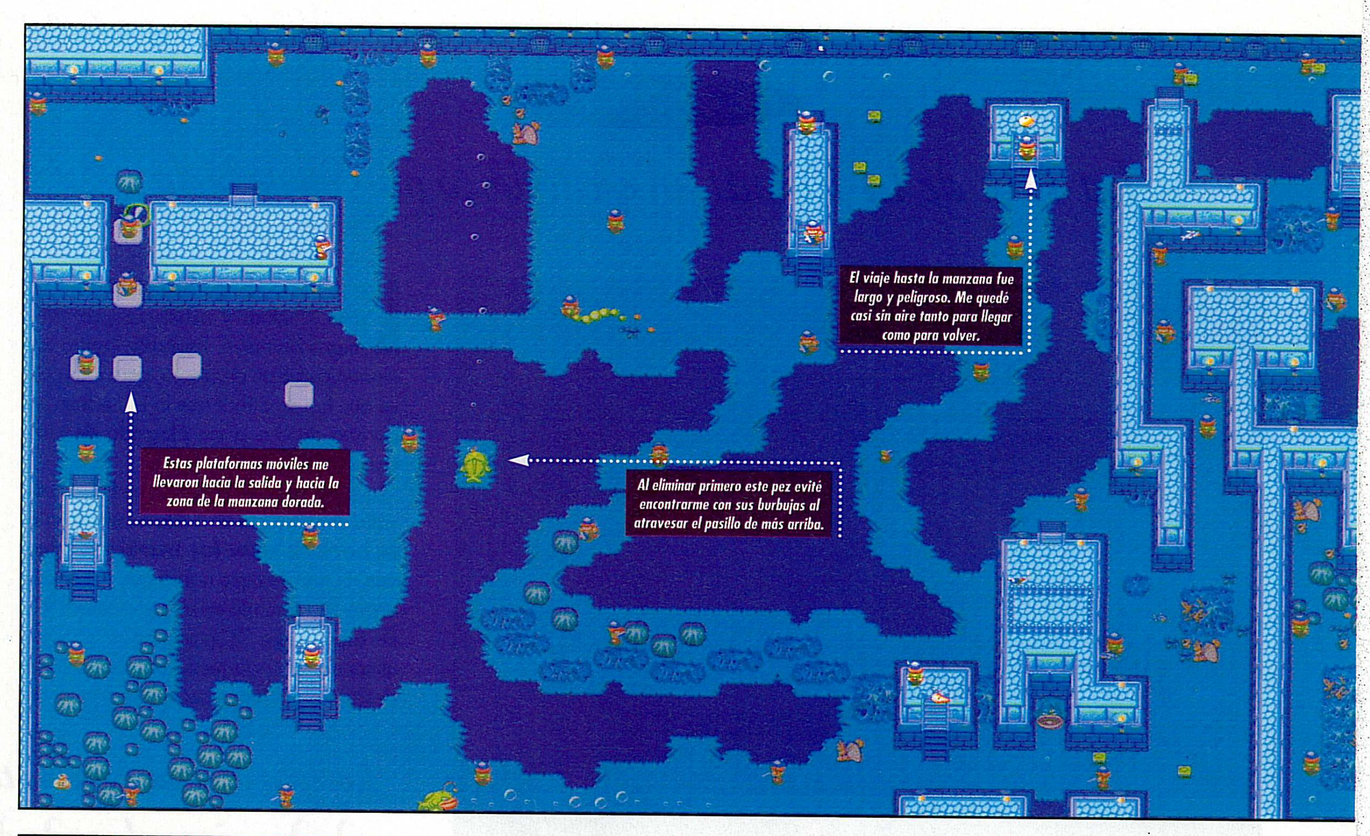
La patria de Pingüi sólo podía ser un mundo helado y resbaladizo, con enemigos de nieve. Resbalar contra los monstruos fue un problema, pero más grave aún fue descubrir que la isla era un laberinto de dos pisos plagado de teletransportadores.

La clave para no perderse en Fresa consistía en mantener un **orden correcto a la hora de usar los transportadores**. El primero que había que visitar era el que he marcado en el mapa como "1". De aquí salté a "2" para coger "3" y terminar en "4". Aquí recurrí a la ardilla para desarmar el bloque de hielo e hice el recorrido inverso. Pronto me encontré con otro transportador, el "5" que me llevó a "6". En ese punto salté sobre el agua y cogí el "7" que me llevó a "8" donde vi a Luis atrapado en el hielo. Me encontraba sobre un pasadizo desde el que podía desactivar varios bloques de hielo que terminarían por cerrarme el paso. Para deshacer la segunda tanda tuve que disparar sobre un bichito rosa. Retrocedí hasta una amplía sala en la que tuve que usar a la ardilla y al guepardo. Y ya estaba todo.

La isla era un laberinto de dos pisos plagado de teletransportadores.



El mosntruo de Fresa tenía la facultad de mutar su cuerpo entre el fuego y el hielo. Para destruirlo lanzaba mi espada con el león cuado era azul y con Pingüi cuando estaba rojo.





Para salir de esta sala cerrada tuve que disparar mi espada contra el primer árbol de hielo que encontré arriba a la izquierda. El león resultó, una vez más, imprescindible.

Día 15

El Templo Raíz:
20.000 leguas de viaje submarino

Tras acabar con el monstruo de Fresa caí por una trampa que me llevó hasta lo que parecía una habitación sin salida. Sin embargo, **al lanzar mi espada contra uno de los árboles helados** de la estancia se abrió una puerta que me llevó a las profundidades del mar, hasta **el dominio de Leviathan: el Templo Raíz.**

La gran mayoría del templo se encontraba **bajo las aguas** por lo que tuve que desplazarme **aguantando el máximo la respiración**. Además, el suelo era sumamente resbaladizo y me empujaba hacia los agujeros con sólo pasar cerca de ellos. Tuve que caminar con mucho cuidado y prescindir de la ayuda de mis compañeros animales.

Mis principales problemas fueron unos enormes **peces que lanzaban burbujas de aire** que me empujaban hacia simas sin fondo. Para evitar estas corrientes avanzaba en muchas ocasiones **empujando los bloques** verdes que encontraba en el fondo sin olvidarme, eso sí, de respirar de vez en cuando.

El suelo era sumamente resbaladizo y me empujaba hacia los agujeros.

Lo único bueno de este peligroso viaje fué que el Templo no estaba construido de una manera demasiado laberíntica, por lo que era difícil perderse. Eso sí, **investigando por la zona descubrí** varias cosas importantes, como **una manzana dorada** que incrementó mi resistencia física, y una útil bolsa de oro.

El último tramo resultó ser el más complicado. Después de saltar sobre una serie de plataformas, llegué a un tramo recto en el que uno de los peces lanza-burbujas me impedía avanzar. Tuve que emplear toda mi astucia para manejar tres bloques distintos e ir abriéndome camino hasta **una puerta que me llevó a la guarida de Leviathan**.

Yo había oido ya hablar de este monstruo y me habían dicho que era una criatura amable

La puerta de arriba es la entrada hacia la guarida del monstruo. Estas escaleras marcan la salida de Raiz.

e inteligente a la que todo el mundo respetaba. Sin embargo, al verme me retó a un singular combate en el que **utilizó a mi madre como escudo**. ¿Cómo le podían considerar un ser justo? Me enfrenté a él procurando defender a mi madre. Me costó mucho evitar que sus proyectiles la alcanzarán, pero pasado un tiempo el monstruo me habló con voz amable. La mujer no era mi madre, sino un simple reflejo de mi mente. **Leviathan me había puesto a prueba** y mi valor le convenció de que había llegado el momento de cambiar las cosas. **Se unió a mi grupo e hizo ascender el Templo hasta la superficie.** Libre ya del agua busqué la salida dispuesto a volver a la Torre de Babel y **plantar la semilla de la planta gigante.**

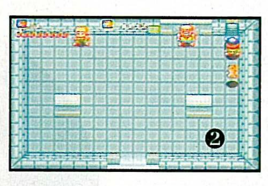


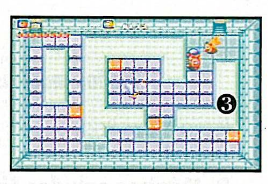
Para derrotar al monstruo tuve que desviar sus disparos para que le dieran a él. Eso sí, teniendo cuidado de que no tocara a mi madre pues de ese modo recuperaba energía.

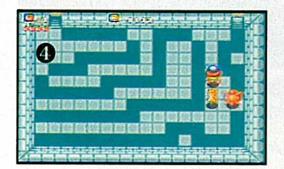
Día 16

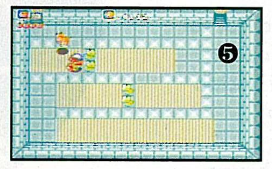
Ascenso a la Torre de Babel

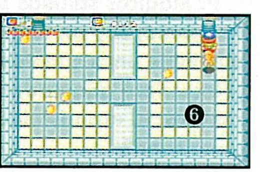








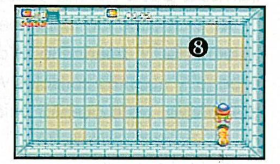




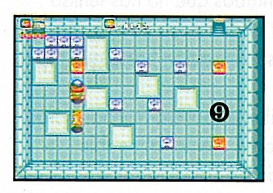


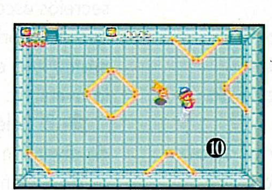
Con la semilla de la flor gigante en mi poder, inicié el **viaje de vuelta hacia la Torre de Babel**. Nada más entrar, mi amiga la oruga nos abandonó para quedarse en la Torre convertida en una crisálida **(1)**. Al entrar en el interior descubrí que la puerta del ascensor estaba bloqueada **(2)**, lo que no me obligó a ascender piso por piso. En la primera planta **lancé la espada (3)**, dirigida por la ardilla, para que rebotando **activara los bloques** rojos. En la segunda tuve que golpear **unos bichitos rojos** y marcar la ruta hacia la puerta **(4)**. Luego me me vi obligado a usar la cabeza y la habilidad del guepardo. Lanzando la espada tenía que hacer desaparecer a los bichos que tapaban **la cinta transportadora** y saltar antes de que volvieran a aparecer **(5)**.En la siguiente planta **recurrí a Leviathan (6)** y con su velocidad destruí los bloques del suelo y avanzar antes de que reaparecieran. Donde tuve algunos problemas más fue en la planta siguiente. Tuve que saltar sobre **unas gomas elásticas** que me harían rebotar hasta la puerta de salida. El truco consistió en usar el guepardo y llegar lo más lejos posible **(7)**. El punto más conflictivo fue la sala marcada con **8**. No había puerta de salida. Pronto descubrí que el suelo era simétrico, aunque faltaba una baldosa. **Saltando donde debería estar la baldosa** se abrió la puerta. En el noveno piso **(9)**, **coloqué juntos todos los bloques azules** posibles y luego los hice desaparecer colocando un rojo al lado y golpeándolo. El **10 era muy parecido al 7**, y **el 11** sólo requirió **un poco de atención** para no caer por los huecos. Ya en la cima de la Torre planté la semilla. **Una gigantesca planta creció hasta el Cielo.** ¿Sería la respuesta a todas mis preguntas?

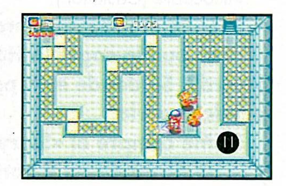




Con la semilla de la flor gigante en mi poder, inicié el viaje de vuelta a la Torre de Babel.







Soleil

El diario de un guerrero (5)

Ya falta muy poco para que nuestro amigo termine su aventura. En esta penúltima entrega conoceréis San Cielo y sabréis dónde van los animales cuando dejan de existir.

Por Sonia Herranz







Dos de los ángeles que ocupaban la antesala de San Cielo me ayudaron con su poder. Uno, justo al norte, me rellenó la barra de energía. Otro, subido a una plataforma a la izquierda del primero, me regaló una manzana dorada al pisar y así contentar yo a todas las flores del jardín **(1)**. Rebosante de energía entré en un laberíntico Cielo del que hice el mapa que os muestro. El truco era **orientarse bien** e ir **activando los interruptores en el orden concreto**. Tuve que ir y volver algunas veces hasta conseguir que se extendiera el puente hacia el centro del cielo. Allí atravesé tres zonas con enormes vacíos. Saltando era imposible llegar al otro extremo, pero me fijé en que los enemigos hacían sombra en determinados puntos **(2)**. Saltando sobre esos puntos iban apareciendo baldosas que me permitían avanzar. Cada zona de baldosas era una letra y juntas formaban la palabra **"God"** (Dios). Ayudado por Tintín abrí la puerta que me llevaría al regazo de Dios, o eso pensaba yo. Al otro lado

Antes de ir hacia la derecha atravesé este pasaje de baldosas doradas. Tras activar el interruptor tuve que volver por el mismo camino, pero con mucho cuidado: las baldosas estaban rotas.

Activando todos los interruptores conseguí que el puente se abriera, permitiéndome el paso al centro de San Cielo.

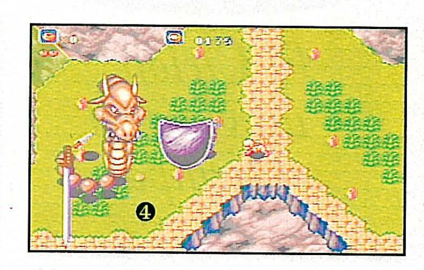
Si hubiera golpeado la baldosa roja, de las hierbas habrían salido molestos insectos.

Día 17

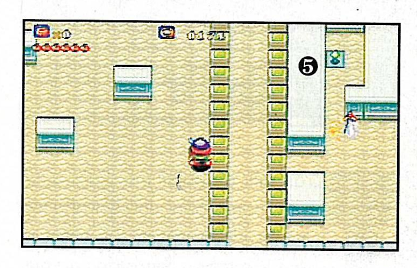
San Cielo: Un viaje de la gloria al infierno

de la puerta me esperaba un tenebroso paraje y, esta vez sí, la **puerta que llevaba a Dios**. Sin embargo, para abrir esa puerta tenía que ir pisando los interruptores que había en cada brazo del camino. Al pisarlos, el **suelo desaparecía bajo mis pies** y monstruos alados me salían al paso **(3)**. Al desactivar todos los brazos, un **enorme dragón me retó a un combate**. Yo no podía hacer nada más que correr en círculos y esperar el momento adecuado para **lanzarle mi espada (4)**. Cuando le derroté, la puerta hacia Dios se abrió, pero el todopoderoso no quiso saber nada de los problemas humanos. Simplemente me apoyó para que yo eliminara la intransigencia de la Tierra. ¿Cómo hacerlo? Desperté al pie de la Torre de Babel, encerrado por unos bloques que no me dejaban llegar al camino principal. **Uno de los prisioneros me hizo fijarme en la crisálida de mi amiga la oruga**. Esperé, y del capullo surgió una mariposa que se unió a mi grupo. Gracias a ella pude lanzar la espada y dirigirla hasta una palanca **(5)** para lograr mi libertad.

> *El todopoderoso no quiso saber nada de los problemas humanos.*



El dragón se cubría con el escudo repeliendo todos mis ataques. Tuve que girar en torno suyo esperando el momento adecuado para lanzar la espada. El Huevo-Bomba también pudo ayudarme a debilitar al monstruo.



La primera vez que atravesé esta zona tuve que saltar a la red de la derecha, pero la segunda vez activé el interruptor para no ser arrastrado y poder subir.

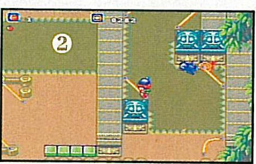
Para coger el dinero encajé en su lugar todas las piezas azules. Luego golpeé la pieza roja y se despejó el camino.

Día 18

La Espada Sacra y una visita a casa

Después de los dicho por Dios me encontraba tan aturdido que **decidí completar el entrenamiento** que había abandonado tanto tiempo atrás. Con el guepardo me fue muy sencillo completar la segunda pista, aunque tuve que prestar mucha atención a **los troncos flotantes (1)**. La tercera pista resultó ser más difícil. Sobre todo a la hora de **controlar el salto por los elásticos (2)**, y aprenderme el camino. Con las tres medallas me dirigí al castillo y, aunque me encontré con Luis, no quise hablar con él. Sabía que **me quitaría una de las medallas** a la menor oportunidad **(3)**. El rey me dio la Espada Sacra que sólo portan los héroes y fui corriendo a casa para enseñársela a mi madre. ¡Hacía tanto tiempo que no la veía! Antes de ir al hogar me pasé por una casa en venta, a la izquierda de la fuente. Para mi sorpresa mi madre estaba en su interior y me dijo que la había comprado. Seguido, fui hasta mi vieja casa y mi madre seguía estando allí. La otra mujer debía ser una impostora, así que, con Tintín a mi lado volví a la casa en venta. Efectivamente, la mujer era en realidad un mapache. Al perdonar su engaño, se unió al grupo ofreciéndome sus servicios para despistar al enemigo **(4)**. Antes de irme hablé con una gallina que me dijo algo curioso: una de las flores de la iglesia giraba en dirección contraria a las demás. Fui a comprobarlo, pisé la flor **(5)** y un camino se abrió hacia el sur **permitiéndome coger la manzana dorada** que flotaba en el agua.









Día 19

El Ciclón y un viaje en el tiempo

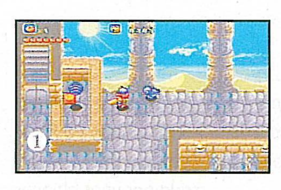


Trás salir de Soleil me dirigí a Iris para comprobar una extraña tormenta. Efectivamente, los bosques de Iris estaban llenos de una nieve que no cesaba nunca. Desconcertado, decidí visitar la aldea y hablar con la gente. Allí descubrí que Dorotea había viajado al pasado arrastrada por un huracán y que había conseguido volver usando unos zapatos rojos. Éstos, para mi desgracia, habían sido robados del cofre del estanque. Decidí visitar a la flor al norte de la aldea. Me cobró cincuenta malines por su información, pero valió la pena ya que al colocarme justo encima del agujero apareció el huracán que me llevaría al pasado **(1)**. Ahora Dorotea no era una anciana, y el cofre del estanque estaba cerrado, sin embargo no podía llegar hasta él. Intenté salir de Iris y llegué donde en el futuro se instalaría el pueblo de los animales. Usando una tabla salté al centro del río y el armadillo que allí descansaba se unió a mi grupo **(2)**. Usando a éste como si de otro tablón se tratara conseguí acercarme al cofre y hacerme con las zapatillas **(3)**. Al ponermelas volví al presente. En Iris seguía nevando, Dorotea me habló de extraños sucesos en Camelia y su nieta me curó de mi cansancio. Decidí viajar a Camelia.

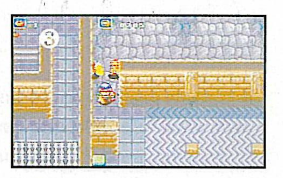


Día 20

El pasado de la magnífica Camelia







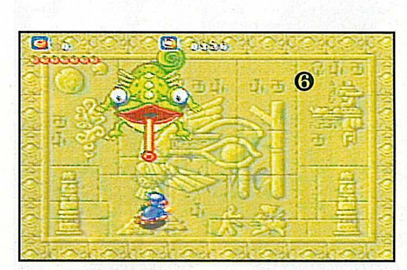
Cuando llegaba a camelia vi como el torbellino se cernía sobre ella. Nada más llegar fui testigo de un brutal juicio que condenaba a una niña al destierro, !por abrir una puerta! El miedo de los habitantes de Camelia a una extraña medicina, llamada Polvo Despertador, los tenía sumidos en una curiosa esclavitud. Supe que la clave a este misterio estaba en la sexta planta del palacio. Para llegar al segundo piso tuve que lanzar al armadillo sobre una pared y activar un interruptor para acceder a las escaleras **(1)**. Ascendí dos plantas más hasta que encontré a un hombre moribundo. Sólo me dijo dos cosas: mi hija y busca con atención donde no hay sombra. Volví sobre mis pasos y, en la pared nada más bajar la escalera, faltaba un pedazo de sombra **(2)**. Entré y avancé hasta tropezar con unas escaleras. Unas piedras me impedían avanzar; justo debajo había un interruptor rojo. Lancé la espada y, con la mariposa, activé el interruptor **(3)** pudiendo acceder a una zona donde el suelo se desplazaba como agua. Me lancé con el dinosaurio y atravesé un tramo de pared abajo a la derecha, llegando a otra escalera.

El suelo líquido me arrastraba hacia un abismo.

En esta planta me esperaban un par de bolsas de oro. Empleé de nuevo a la mariposa y al dinosaurio para hacerme con el oro. Volví hacia atrás, y, en lugar de meterme por las primeras escaleras, avancé un poco más hasta dar con otras. Allí el suelo líquido me arrastraba hacia un abismo y otra vez mi dinosaurio fue la solución **(4)**. Acordándome de las paredes huecas y su sombra, pronto di con otras escaleras y una zona con un agujero enorme. Lancé al armadillo que, lejos de caerse, se mantuvo en el aire y me ayudó a llegar al otro lado. Ya estaba con la niña perdida y juntos iniciamos el descenso por una cuerda. Así, llegué hasta la habitación donde se escondía el Polvo Despertador. Después pasé a la sala de los misterios y desperté al Camaleón, luché contra él y sus monstruos ganando la amistad de Moa, un pájaro mitológico capaz de potenciar las habilidades de todos mis amigos animales. Al salir de la habitación me detuvieron y me mandaron a la cárcel. Utilicé mi espada **(5)** para escapar y regresé a mi época.







Cuando el camaleón sacaba la lengua era el momento de golpearle. Sin embargo tenía que estar muy rápido para que no me pillará y me engullera en su pegajosa boca.

Día 21

El Maestro marioneta y sus criaturas

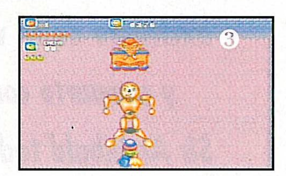
El huracán se había situado sobre Amapola y, por supuesto, corrí detrás de él. Sabía que allí **se ocultaba el Maestro Marioneta** responsable de la existencia de los monstruos de Iris. Acabando con este Maestro, **adiós a los monstruos del futuro**.

Entré en Amapola por el mismo punto por donde antes había salido y en la gran isleta del centro **encontré un pájaro atrapado** en el suelo **(1)**. Si no le liberaba se convertiría en el amasijo de cenizas que había visto en el futuro. Al salvarle, Dodo se unió a mi grupo permitiendo que **cualquier cosa se quedara pegada** a mi espada.

De allí me dirigí a la puerta que había al norte y que ya os señalé en el mapa de Amapola. Tras una pared se veía una marioneta, y junto ella a su maestro. Utilicé a **la ardilla y a Dodo** para lanzar la espada y **arrastrar a la marioneta (2)**. De este modo el Maestro vino también a mi encuentro. Para derrotarle primero tenía que desmontar su muñeco **(3)** y, cuando se bajaba a recoger los trozos, **pegarle con el león y el pingüino**. Tras eliminarle continué mi camino: ya no habría más monstruos en Iris.



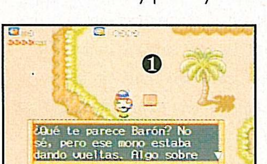


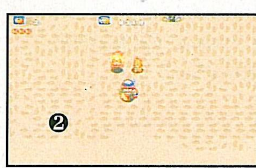


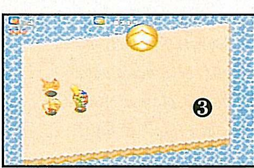
Día 22

Barón: el monstruo oculto de Playa Anémona

Esta vez el huracán se detuvo sobre playa Anémona. En el pueblo, todos los animales estaban asustados por un monstruo llamado Barón. Un valiente mono me pidió que convenciera a sus vecinos para enfrentarse al monstruo. Hablé con todos, pero ninguno tenía valor para semejante aventura. Al decírselo, el mono partió a enfrentarse el solo contra la criatura. Salí trás él y pedí ayuda a una flor **(1)** que sólo me dijo algo de **un lugar sin huella**. Encontré al mono tendido en la playa. Me puse a pisotear el suelo hasta que ví una zona donde **mis huellas no se marcaban (2)**. Salté allí y caí en la guarida del monstruo. Barón era una especie de bola que giraba sobre un suelo en forma de balancín. El principal problema era no caerme **(3)**. Golpeando a Barón, éste se fue dividiendo **en masas viscosas** que tuve que deshacer una a una. Con Barón muerto volví a la aldea y fui testigo de una entrañable escena. Regresé al presente y descubrí la manera de hacerme con la manzana dorada a las afueras del pueblo. Primero lancé la espada con la mariposa para activar el interruptor y hacer que aparecieran unas escaleras. Luego, con la mariposa y Dodo, volví a lanzar la espada por las escaleras, para conseguir que se pegara a ella la manzana **(4)**.



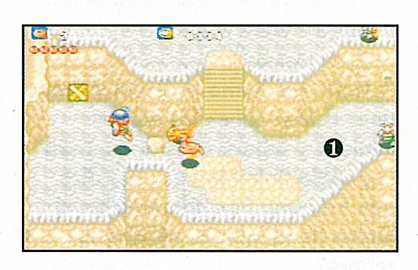






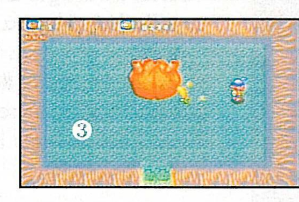
Día 23

Madre Monstruo



Margarita fue la siguiente en recibir la vista del huracán del tiempo, y yo detrás. Ascendí por los riscos y pronto me fijé en una piedra que podría saltar **con la ayuda del guepardo y Moa (1)**. Rompí la cruz y una casacada de agua me arrastró hacia el fondo del acantilado. Allí encontré la entrada a un tenebroso mundo subterráneo. Este paraje estaba **estructurado como un laberinto** de puertas y escaleras, sin embargo, era imposible perderse. Eso sí, **utilicé al dinosaurio** muy amenudo **para no ser arrastrado por la lava (2)**.





Pronto encontré una sala donde me aguardaba el corazón de **Madre Mosntruo (3)**. Yo sólo tuve que golpearle con Pingüi y el león de fuego mientras nadie le defendía. La caverna se deshizo y, a la salida, recogí el cuerno de Madre Monstruo **(4)**.



Al recoger el cuerno de Madre Monstruo me aseguré la desaparición de sus maléficas criaturas en mi presente.



Soleil

El diario de un guerrero (y 6)

La gesta de nuestro héroe llega a su fin; han sido 25 días de dura pelea contra el mal y del lado del bien. Pero Soleil ha salido airoso, y su aventura termina en el mismo lugar en que empezó: en el día de su cumpleaños y junto a sus amigos, en casa.

Por Sonia Herranz

Día 24

El pasado de Soleil









El torbellino estaba sobre Soleil y mi llegada a su pasado se produjo justo cuando estaban **construyendo la fuente de la ciudad (1).** Fui a visitar al rey y me encontré con que los monstruos habían escapado de su celda y tenían al soberano recluido en sus habitaciones. Rápidamente subí a la segunda planta a rescatarle. Ante mi presencia los monstruos huyeron y el rey se mostró muy agradecido por mi ayuda **(2).** Sin embargo, las criaturas se refugiaron en la iglesia de la ciudad.

Lógicamente, **corrí hacia la capilla** y allí tuve ocasión de dialogar con ellos **(3).** Ninguno se mostró agresivo y me dijeron que su única intención era ver el mundo una vez más. Me dieron mucha pena, pero no pude impedir que los soldados entraran **(4).** Sin pensar en nada más, las tropas del rey acabaron con todos los monstruos, que ni siquiera trataron de defenderse. Alguno me dijo, antes de morir, que no lo entendía. En ese momento, empecé a entender que **la vida era vida, no importaba la forma que se tuviera,** que los monstruos, por ser monstruos no tenían que ser necesariamente malos.

> *La vida era vida, no importaba la forma que se tuviera.*

Volvía a ver el rey **(5).** Los momentos de indecisión de sus soldados le habían empujado a tomar una determinación: construiría en Rafresa un campo de entrenamiento para tener soldados audaces. Además, y en agradecimiento a mi gesta, **erigiría en la fuente una estatua en mi honor**. Cuando leí el nuevo texto del cartel de la estatua **aparecí en el Soleil que yo conocía (6).**





Día 25

Los cinco sentidos y el final de mi aventura

Tras salir de Soleil localicé el torbellino en el centro del lago, a la izquierda del desierto de Camelia. Penetrar y encontrar problemas fue todo uno: **un amplio vacío me impedía el paso.** Pensé en rellenarlo con agua. Me di cuenta que al mover el bloque verde iba abriendo un pequeño canal. Conecté éste con el principio del vacío **(1)** y luego salte sobre el interruptor. El agua lo llenó y lo atravesé con la ayuda del dinosaurio **(2).** Después tuve que abrirme camino a golpe de espada a través de una especie de bultos viscosos. Como al poco de golpearlos volvían a aparecer usé a Leviathan y a Moa para duplicar la velocidad de mi arma. Después, y con la ayuda de la mariposa, **activé un interruptor (3)** que me abrió un nuevo camino. Para los siguientes interruptores tuve que lanzar al armadillo por encima de las rocas **(4).** El dinosaurio me ayudó a sortear arenas movedizas **(5).**



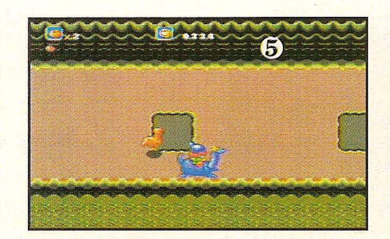




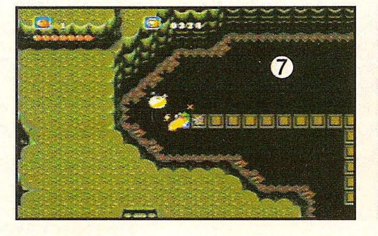


Poco después me encontré con un espacio laberíntico en el que las paredes se iban abriendo a medida que avanzaba. Eso sí, en su lugar aparecían pinchos y tuve que tener cuidado **(6).**

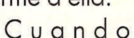
Al avanzar un poco más es cuando las cosas se pusieron de verdad interesantes: me tropecé con un enorme abismo pero me di cuenta de que lanzando la espada aparecía un camino de baldosas. La mariposa me ayudó a completar el recorrido y, arriba a la izquierda, encontré una manzana dorada **(7).** Como las baldosas se rompían al pisarlas, hice un camino ancho para volver a pasar sin caerme. Pronto encontré un interruptor: lo activé lanzando la espada **(8)** y aparecieron unas escaleras para ir a una reunión de Monstruos. Madre Monstruo reconoció el cuerno que yo tenía y me contó la historia de su raza **(9).** Hace muchos siglos los monstruos cayeron a la tierra desde su planeta. Intentaron regresar, pero una poderosa energía del Espíritu, custodiada por los cinco sentidos, se lo impedía. Si destruía al Espíritu los monstruos podrían volver a su mundo y habría paz. Me enfrenté a ellos y después de cada combate Madre Monstruo me rellenaba la energía al acercarme a ella.











Cuando acabé con todos los monstruos me encontré con que volvía a estar en Soleil y era el día de mi 14 cumpleaños. La estatua de la fuente era la diosa de la felicidad, no había campo de entrenamiento y no recibí ninguna espada, porque sin monstruos, los héroes guerreros ya no hacían falta. Lamenté no haber prestado más atención a alguno de los aspectos de la aventura. Seguro que si volvía a vivirla encontraría alguna cosa más.

De todos modos, fui a buscar a Tintín a la habitación de la princesa y salí de Soleil con la seguridad de que todos los amigos que había hecho en mi viaje, no me olvidarían.

Los Sentidos uno a uno



Gusto. *Para destruir a este sentido, tenía que comerme todas las manzanas del tablero. Vamos, como un «Come-Cocos»*



Oido. *Usando a Moa y al león dispare a la nota musical tantas veces como pude y sin dejar de saltar para no caer en los pinchos.*



Olfato. *Pisé el suelo usando al Guepardo. Si el monstruo pasaba por lo pisado, dejaba caer al armadillo que hacía salir pinchos del suelo.*



Tacto. *Utilicé a Moa y al león. El único misterio era golpear estas dos manos, evitando que ellas me dieran a mi.*



Vista. *Tuve que ir disparando a las baldosas para ver al ojo que se desplazaba bajo ellas. Después, use a Moa y el león.*



Gusto. *Para eliminar este enemigo tuve que hacer ejercicio de memoria. Veréis, el mosntruo se deshizo en ocho.*